Expandir todo
TusCriaturas
Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios
Bienvenida
Participa
Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares
Novedades
Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams
Comunidades
Nuestros espacios
Categorías
Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio
Herramientas wiki
Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado
Más
Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente

# Juegos:Ángel de la muerte

Juegos Discusión Editar Historial Purgar

**Extracto del Rincón de Xaugar:** El siguiente texto emplea como fuente primaria un vídeo del Rincón de Xaugar.

El **Ángel de la muerte, Engill dauðans, Kuoleman enkeli** o **Engel van de dood** es un juego de tablero de dos jugadores que hace especial foco estratégico en la diversidad de capturas por delante de la diversidad de movimientos. El juego contiene un solo tipo de pieza con una sola forma de movimiento, pero admite 7 tipos de capturas y la posibilidad de encadenarlas de forma compleja.

Este juego fue creado por el usuario Xaugar (G. A. García Xaubet) y presentado al mundo el día 1 de febrero de 2021.

Sumario ocultar

1 Mitología
2 Tablero y posición inicial
3 Reglas
3.1 Tipos de captura
3.1.1 Captura común
3.1.2 Salto corto
3.1.3 Salto aliado
3.1.4 Captura por intervención
3.1.5 Captura por custodia
3.1.6 Captura por alineación
3.1.7 Conversión por custodia
3.2 Capturas múltiples
3.2.1 Capturas múltiples simples
3.2.2 Capturas múltiples complejas
3.2.3 Cadenas de capturas
3.3 Ángel de la muerte (pieza coronada)
3.4 Tablas (empate)
4 Bibliografía
5 ⚜

## Mitología editar

Si bien el juego "Ángel de la muerte" fue creado por Xaugar, su creador presenta una ficticia historia alternativa, secretista y profunda sobre el origen de este juego.

*Poco se sabe de este juego. Fue revelado por el etnógrafo holandés Berg Jansen en su libro de 1897 "Europa's Vergeten Bordspellen" que traducido significa "Juegos olvidados de Europa". En este libro, el etnógrafo nos habla del "Engel van de dood", traducción neerlandesa del finés "Kuoleman enkeli", en castellano "Ángel de la muerte".*
*Ya se nos cuenta que el origen del juego es muy incierto, pero que es posible que ya existiera a finales del siglo XVII, y durante un largo tiempo fue transmitido primero por los cultos paganos y luego por las logias y los grupos esotéricos. Y la posible razón de ello se hallaría justamente en el tipo de tradición que representa, lo que haría que no sobreviviese en las comunidades cristianas.*

*Según la leyenda, el "Engel van de dood" es el juego en el que se debe vencer al ángel de la muerte para obtener una segunda oportunidad en la vida. Existen dos fuentes acerca de esta leyenda:*
** Por un lado el grupo esotérico filandés "Ridders van de komende dagen", con el que el propio*

Información de la página
Registros de página

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

*Jansen pudo contactar a través de un intermediario y reunirse con ... en Helsinki tras meses de negociaciones. De aquí el etnógrafo obtiene las reglas completas y la leyenda que envuelve al juego.*
** Luego existe una segunda fuente en un manuscrito islandés de finales del siglo XVIII que narra como la muerte descendió del volcán Laki terminando con la vida de miles de personas. También argumenta que los supervivientes consiguieron sobrevivir gracias a que conocían un antiguo juego llamado "Engill dauðans", lo cual se traduce también literalmente como "Ángel de la muerte".*
*El hecho al cual el manuscrito hace alusión es la erupción ocurrida el 8 de junio de 1783 y que duró 8 meses, matando a 9.000 islandeses. La gran nube generada por el volcán cambió localmente el clima y produjo una hambruna que duró 3 años, llevando a la muerte a aproximadamente unos 6 millones de personas.*
*El juego descrito en este manuscrito presenta sólo cuatro tipos de capturas, mientras que el juego practicado por el grupo esotérico "Ridders van de komende dagen" presenta siete tipos de capturas, y existe la posibilidad de que a través de los años se fueran sumando nuevos tipos de captura como la conversión por custodia, forma de captura que sólo puede ser rastreada hasta 1880 en el reversi inglés y hasta 1926 en el ming mang tibetano, aunque se teoriza que este último juego ya existía a principios del siglo XIX, sino incluso antes.*

*Finalmente y como una curiosidad, podemos afirmar que Berg Jansen falleció por causas naturales en 1898, casi un año después de que publicara su libro, pero lo que no podemos aseverar es el rumor que se esparció luego de su fallecimiento que decía que fue encontrado muerto en su sala de estar, frente a su tablero, y que sobre él se hallaba una sola pieza negra.*

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Artículos originales de Xaugar
Artículos redactados por Imontegav
Artículos de dificultad intraficcional 0
Artículos con ficción sobre el mundo real
Contenido jugable
Juegos
Juegos abstractos
Juegos de estrategia
Juegos de tablero
Juegos de escaque
Juegos de mesa

## Tablero y posición inicial editar

El tablero estándar de este juego tiene una cuadrícula de 8x8 casillas, de color negro y delimitadas por líneas blancas. Alternativamente, se puede emplear el tablero del ajedrez occidental estándar, y de las variantes del juego de las damas jugadas en tableros de 8x8 casillas.

Cada jugador tiene un conjunto de 32 piezas cilíndricas aplanadas (como las del juego "damas), una de color blanco y otra de color negro, de las cuales 16 piezas de cada conjunto son colocadas en las dos primeras filas respecto a cada uno de los dos jugadores (1ª y 2ª fila para blanco, y 7ª y 8ª fila para negro, por ejemplo). Las otras 16 piezas de cada conjunto son reservadas fuera del tablero para reemplazar piezas añadidas o cambiadas de color por conversión. Alternativamente se pueden emplear 32 piezas reversibles con dos caras diferentemente coloreadas del reversi.

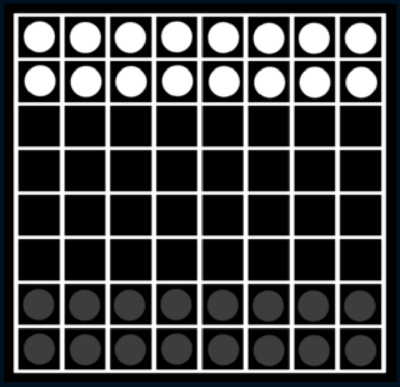


Imagen de tablero de Ángel de la muerte estándar con posición inicial de piezas.

## Reglas editar

El objetivo del juego es eliminar todas las piezas del oponente. Cada turno el jugador puede mover una de sus piezas. Las piezas iniciales (o peones) mueven un paso y son omnidireccionales, es decir, pueden mover a cualquier casilla adyacente vacía (exceptuando capturas), al igual que un rey del ajedrez.

## Tipos de captura editar

Los peones (piezas base) del Ángel de la muerte pueden ejercer siete tipos de captura.

### Captura común editar

La pieza mueve a una casilla directamente adyacente ocupada por una pieza oponente, retirando dicha pieza oponente del tablero.

Captura común o por substitución.

### Salto corto editar

La pieza salta diagonalmente sobre una pieza oponente directamente adyacente, aterrizando en una casilla vacía diagonalmente contigua a la casilla que ocupa dicha pieza oponente.

### Salto aliado editar

La pieza salta ortogonalmente sobre una pieza aliada directamente adyacente, aterrizando en una casilla ocupada por una pieza oponente y que es ortogonalmente contigua a la casilla que ocupa la pieza aliada.

### Captura por intervención editar

La pieza mueve a una casilla situada entre dos piezas oponentes ortogonalmente adyacentes, alineándose con estas dos piezas oponentes y retirándolas del tablero.

### Captura por custodia editar

La pieza mueve a una casilla situada ortogonalmente adyacente a una pieza oponente y que es ortogonalmente contigua a otra pieza aliada, formando una alineación entre sendas tres piezas y retirando la pieza oponente del tablero. En otras palabras, la pieza oponente es flanqueada lateralmente por dos piezas aliadas.

### Captura por alineación editar

La pieza mueve a una casilla situada ortogonalmente adyacente a una pieza aliada, y alineándose con una pieza oponente situada ortogonalmente adyacente a dicha pieza aliada, retirando dicha pieza oponente del tablero. No hay captura si se alinean más de dos piezas aliadas, o si hay una pieza enemiga a cada lado de la alineación.

### Conversión por custodia editar

Esta forma de conversión es similar a la captura por custodia. Dos piezas aliadas flanquean un grupo de piezas oponentes ortogonalmente alineadas, transformando dichas piezas alineadas en piezas aliadas del color propio en lugar de capturarlas y retirarlas del tablero. La condición que debe darse para poder efectuar la conversión por custodia, es que haya más de una pieza oponente alineada. Si sólo hay una pieza oponente, se efectúa una captura por custodia.

## Capturas múltiples editar

Se pueden realizar capturas múltiples simples y compuestas.

### Capturas múltiples simples editar

Al mover una pieza propia se realizan dos o más capturas del mismo tipo. Esta forma de captura permite hasta dos capturas simultáneas por alineación, tres capturas por custodia, y tres conversiones por custodia.

### Capturas múltiples complejas editar

Al mover una pieza propia se realizan dos o más capturas de diferentes tipos. Existen muchas combinaciones posibles.

### Cadenas de capturas editar

Tras realizar un movimiento con captura se puede volver a realizar otro movimiento de captura con la condición de no repetir el tipo de captura.

## Ángel de la muerte (pieza coronada) editar

Cuando a un jugador sólo le quede una sola pieza, esta se convertirá en el Ángel de la muerte, coronándose mediante la apilación de otra pieza de mismo color, y liberando un mayor rango de movimientos y capacidad de captura.

Captura por salto corto diagonal.

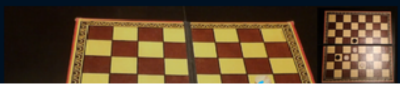
Captura por salto aliado ortogonal.

Captura por intervención ortogonal.

Captura por custodia ortogonal.

Captura por alineación ortogonal.

Conversión por custodia ortogonal.



El Ángel de la muerte puede deslizarse de forma ilimitada en dirección diagonal u ortogonal al igual que una reina o dama del ajedrez. Al tratarse de una sola pieza, no podrá efectuar capturas por custodia, alineación y salto aliado, ni conversiones por custodia. Sin embargo, ganará la capacidad de capturar por captura común larga, salto largo e intervención larga, y repitiendo sin límites los tipos de captura en las cadenas de capturas. Dicho esto, en la cadena de capturas de la pieza coronada se debe repetir la secuencia de capturas para volverla indefinida
Ejemplo: "Común → Salto → Intervención" → "Común → Salto → Intervención" → etc...
Mientras se repita la secuencia elegida se puede seguir capturando.

Ejemplo de captura múltiple simple.

Ejemplo de captura múltiple compleja.

## Tablas (empate) editar

Cuando a cada jugador sólo le quede un Ángel de la muerte, la partida terminará en empate o tablas tras realizar 10 movimientos.

Ejemplo de cadena de capturas.

## Bibliografía editar


- Como jugar al Ángel de la muerte (Engill dauðans, Kuoleman enkeli o Engel van de dood)

Ejemplo de movimiento con múltiples capturas de Ángel de la muerte.

⚜ editar

**Artículo original de Xaugar**

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

**Artículo redactado por Imontegav**

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los redactores.

Añadir comentario


Ángel Montero Lamas editó por última vez esta página el 20 oct 2024 a las 18:59. Basado en el trabajo de los usuarios Jakeukalane y Imontegav de Bestiario del Hypogripho.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad   Acerca de Bestiario del Hypogripho   Descargos   Términos de Uso   Donar a Miraheze